

RACEDRIVER GRID™



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™", "GRID™" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE en de Xbox-logo's zijn handelsmerken van de Microsoft-bedrijfsgroep. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.

PGRIDX3FD05
5024866336412



codemasters™



WAARSCHUWING Lees voor het spelen van deze game de instructiehandleiding bij de Xbox 360® en eventuele overige handleidingen door voor belangrijke informatie over veiligheid en gezondheid. Bewaar alle handleidingen voor toekomstig gebruik. Bezoek www.xbox.com/support of bel met Xbox Customer Support om een nieuwe handleiding te ontvangen.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

Wat is het PEGI-classificatiesysteem?

Het PEGI-classificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen games die niet geschikt zijn voor een bepaalde leeftijd. OPMERKING dit systeem geeft geen informatie over de moeilijkheidsgraad van games. Het PEGI-systeem bestaat uit twee delen, die ouders en anderen die games kopen voor kinderen helpen bij het kiezen van een game die geschikt is voor de leeftijd van de speler. Het eerste deel is een leeftijdscategorie:



Het tweede deel bestaat uit pictogrammen die een indicatie geven van het type game-content. Afhankelijk van de game kan er een aantal verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijdscategorie heeft betrekking op de intensiteit van de game-content. De pictogrammen zijn:



GEWELD



ONGEWENST
TAALGEBRUIK



ANGST



SEXUELE
INHOUD



DRUGS



DISCRIMINATIE



GOKKEN



pegionline.eu

Ga naar <http://www.pegi.info/> en pegionline.eu voor meer informatie.

INHOUD

WELKOM BIJ GRID™	1
SPELBESTURING	2
HET SPELSCHERM	6
RIJWEERGAVEN	8
RACEDISCIPLINES	9
NIVEAUS	12
DE WERELD VAN GRID	13
ANDERE MODI	18
HERHALINGEN	18
SCHADE	19
OPTIES	20
VERBINDEN MET XBOX LIVE	21
SYSTEMLINK	24
MET DANK AAN	25
DE MAKERS	27
SOFTWARELICENTIE & GARANTIE	31
KLANTENSERVICE	32
CONTENU FRANÇAIS	36





WELKOM BIJ GRID™

BIJ RACE DRIVER: GRID DRAAIT ALLES OM HET RACEN.

ONTDEK HOE DE VERBAZINGWEKKENDE WERELD VAN DE MOTORSPORT TOT LEVEN WORDT GEBRACHT, RACE IN MUSCLE CARS DOOR DE ICONISCHE STRATEN VAN SAN FRANCISCO, DOE MEE AAN DE LEGENDARISCHE 24 UURSRACE OP LE MANS EN DRIFT DOOR DE HAVEN VAN YOKOHAMA.

SPRING ACHTER HET STUUR VAN ADEMBENEMENDE RACEWAGENS IN DE MEEST AGRESSIEVE EN SPECTACULAIRE NEK-AAN-NEKRACES DIE JE OOIET HEBT ERVAREN, EN BEWIJS JEZELF VERVOLGENS ONLINE.

WELKOM BIJ GRID. RACEN IS WEER SPANNEND GEWORDEN.



SPELBESTURING

XBOX 360 CONTROLLER

Hieronder vind je een uitleg over de standaardconfiguraties van de controller. Deze kun je wijzigen vanuit het optiemenu. Als geen van de configuraties geschikt is, kun je je eigen besturing configureren vanuit het optiemenu.

STANDAARDINSTELLING 1



STANDAARDINSTELLING 2



STANDAARDINSTELLING 3



GRID biedt tevens ondersteuning voor het Xbox 360 Wireless Racing Wheel met force-feedback

STANDAARDINSTELLING 1



MENUNAVIGATIE

Navigeer door de menu's met de navigatiepad of de linker stick. Druk op **A** om te bevestigen/selecteren of op **B** om te annuleren/back-uppen. Op sommige menuschermen kun je extra opties selecteren met de **X**-knop, de **Y**-knop of de bumpers. Kijk naar de knoppenbalk onder in het scherm om te zien welke opties beschikbaar zijn. Roteer de menuvensters met de rechter stick.

JE COUREURSPROFIEL AANMAKEN

Het eerste wat je moet doen vanaf het scherm 'Press Start' (druk op Start) is een coureursprofiel aanmaken. Volg de instructies op het scherm om je coureursnaam in te voeren en je nationaliteit te selecteren.

JE AUDIONAAM KIEZEN

Geef vervolgens aan hoe personages je in het spel moeten noemen. Er zijn mannen- en vrouwenamen beschikbaar. Als de gewenste naam niet wordt weergegeven, kies je er één vanaf het tabblad 'Nicknames' (aliassen). Hoe vaak krijg je immers de kans om Maverick (non-conformist) genoemd te worden?

AUTOMATISCH OPSLAAN

Als je een harddisk of een Xbox 360 Memory hebt aangesloten, selecteer je 'Autosave On' (automatisch opslaan aan) om automatische opslag van het spel in te schakelen.

Opmerking: Je kunt je profiel tijdens het spel altijd bewerken via het optiemenu.

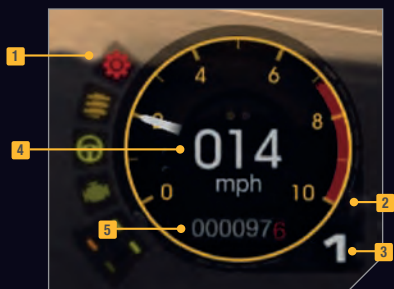


HET SPELSCHERM

IN DE ON SCREEN DISPLAY VIND JE VEEL
BRUIKBARE INFORMATIE OVER JE VORDERINGEN
TIJDENS DE RACE. DENK ERAAN DAT DEZE
INFORMATIE PER SPELMODUS ENIGSZINS CAN
VERANDEREN.



- 1 *Ronde-Indicator*
- 2 *Huidige Racetijd*
- 3 *Beste Rondetijd*
- 4 *Vlagindicator*
- 5 *Minikaart*
- 6 *Positie-Indicator*
- 7 *Indicator Eerste Plaats/Rivaal*
- 8 *Schade-Indicator*
- 9 *Snelheidsmeter*
- 10 *Versnelling*



- 1 **Schade-Indicators**
- 2 **Toerenteller**
- 3 **Versnelling**
- 4 **Snelheidsindicator**
- 5 **Kilometerteller**



- 1 **Combotimer**
- 2 **Combo-vermenigvuldigingsfactor**
- 3 **Huidige Driftbeweging**
- 4 **Punten voor Huidige Drift**



Drifthoekindicator

(Alleen bumper- en motorkapcamera)



RIJWEERGAVEN

Eenmaal in het spel kun je kiezen uit de volgende vijf cameraweergaven.



ACHTERVOLGENDE CAMERA (DICHTBIJ)



ACHTERVOLGENDE CAMERA (VERAF)



CAMERA OP BUMPER



CAMERA OP MOTORKAP



CAMERA OP HELM

ACHTERAANZICHT

Elke spelcamera heeft een 'achteruitkijkfunctie', die standaard onder de **Y**-knop zit. Druk op deze knop om je wagen van voren te bekijken.

RACEDISCIPLINES

IN GRID ZIJN ER DIVERSE RACEDISCIPLINES DIE JE ONDER DE KNIE MOET KRIJGEN. DEZE WORDEN HIERONDER BESPROKEN.



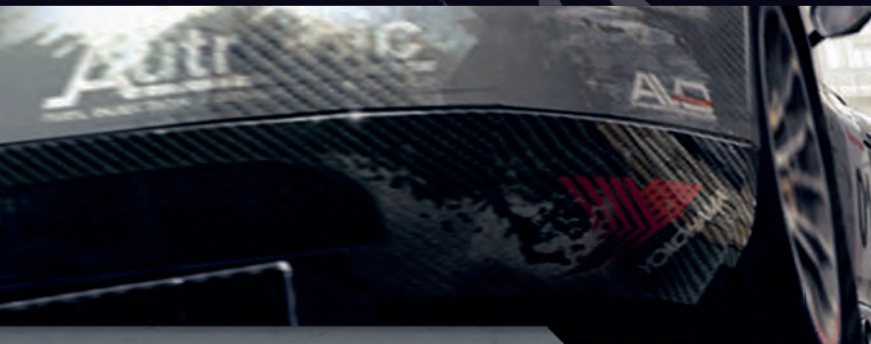
GRIP-RACES

Deze evenementen omvatten diverse klassen, waaronder GT, Open Wheel, Pro Muscle en Touring Cars. Hier race je tegen maximaal 20 wagens. De eerste wagen die bij de geruite vlag komt, wint!



DRIFTEN

Bij driften draait alles om snelheid en het laten uitslaan van je achterkant. Je krijgt punten voor de hoek en de snelheid van de drift. Hoe dicht je in de buurt komt van de apexvlag, des te meer punten je kunt scoren. Na een drift krijg je even de tijd om aan een nieuwe drift te beginnen. Als je meerdere drifts aan elkaar koppelt, krijg je een betere combo. Er zijn diverse driftuitdagingen:



DRIFT GP

Dit evenement is een afvalrace. Alle deelnemers worden ingedeeld in paren. Je krijgt één kans om een hogere score te halen dan je tegenstander. Als je de tegenstander verslaat, ga je naar de volgende ronde.

DRIFT BATTLE

Dit evenement combineert straatraces en driften. Als je drift, krijg je punten voor de snelheid, de hoek en de duur. Daarnaast wordt de score van de betreffende drift vermenigvuldigd op basis van je positie in de race. Coureurs op de eerste plaats scoren de meeste punten, terwijl spelers in de achterhoede bijzonder weinig punten krijgen.

FREESTYLE DRIFT

Bij dit evenement legt elke deelnemer twee tijdritten af in een open gebied om de meeste driftpunten te scoren. De winnaar is de coureur die na deze twee ritten de hoogste score heeft.

DOWNHILL DRIFT

Leg de beruchte driftroute af op Mount Haruna, Japan. Deze kronkelige bergwegen zijn perfect om te driften.





TOUGE

Touge staat voor nek-aan-nekraces op nauwe Japanse bergwegen. In GRID zijn er twee soorten Touge-evenementen:



PRO TOUGE

Dit evenement vindt overdag plaats op afgesloten openbare wegen. Je racet twee ronden tegen elke tegenstander: één ronde bergopwaarts en één ronde bergafwaarts. Contact tussen de coureurs is ten strengste verboden, dus wees voorzichtig als je wilt inhalen. De winnaar is degene die na twee ronden het snelst is.



MIDNIGHT TOUGE

De structuur van dit evenement is gelijk aan die van Pro Touge, met het verschil dat je de regels aan je laars mag lappen. Contact tussen auto's is toegestaan en de wegen zijn niet afgesloten. Dat betekent dat je niet alleen moet uitkijken voor je tegenstander, maar ook voor gewone verkeersdeelnemers...



ENDURANCE

Endurance-races zijn langere races, zoals de Le Mans Series en het prestigieuze '24 uur van Le Mans'. Aan elke race doen vier verschillende wagenklassen mee, maar je hoeft je alleen maar zorgen te maken over de deelnemers in je eigen klasse.



DEMOLITION DERBY

In Demolition Derby bestaan er praktisch geen regels. De winnaar is de eerste wagen die (koste wat kost) over de finish gaat of de enige wagen die overblijft.

NIVEAUS

Je kunt voor alle events in GRID het moeilijkheidsniveau apart instellen. Het niveau beïnvloedt het talent van de andere coureurs en het aantal flashbacks dat je tijdens een race kunt gebruiken.

Als je moeilijkheden hebt met een evenement, ga je naar een lager niveau; als je het racen te makkelijk vindt, moet je een tandje hoger. Door op moeilijkere niveaus te racen en te winnen, verbeter je je reputatie.

FLASHBACK

Heb je je auto in de prak gereden in een lastige chicane? Heb je je wagen zwaar beschadigd tijdens de eerste ronde van een race? Alles is nog niet verloren, dankzij de nieuwe flashbackfunctie in GRID. Vanuit een herhaling tijdens de race kun je het exacte moment kiezen waarnaar je wilt 'terugspoelen'. Door op de **X**-knop te drukken, kun je de race vanaf het betreffende punt hervatten. Het aantal flashbacks is beperkt. Hoe hoger je het niveau hebt ingesteld, des te minder flashbacks je krijgt. Daarnaast word je in de wereld van GRID beloond met contant geld als je geen flashbacks gebruikt. Toch zijn flashbacks een fantastische manier om jezelf uit lastige situaties te redden.





DE WERELD VAN GRID

HIER BEGIN JE JE RACECARRIÈRE. TIJDENS JE CARRIÈRE BOUW JE EEN RACE-IMPERIUM OP EN LEID JE JE TEAM NAAR DE TOP VAN DE INTERNATIONALE MOTORSPORT.

JE HEBT JE TEN DOEL GESTELD OM UIT TE GROEIEN TOT DE ALLERBESTE COUREUR VAN DE WERELD EN EIGENAAR TE WORDEN VAN HET MEEST SUCCESVOLLE RACETEAM IN DE GESCHIEDENIS.

JE CARRIÈRE BEGINNEN

Elke nieuwe coureur moet een beginnerslicentie krijgen door aan een kwalificatierace mee te doen. Als je de race uitrijdt, krijg je de status van beginner en ben je gekwalificeerd om in alle regio's te racen.

Naarmate je verder komt in je carrière, krijg je voor elke regio hogere licenties. Hiermee kun je meedoen aan prestigieuzere race-evenementen om nog meer geld te verdienen.

Je einddoel is de wereldlicentie, waarmee je kunt meedoen op het internationale eliteniveau.

JE TEAM SAMENSTELLEN

Je begint onder aan de ladder en zult wat geld moeten verdienen om met je eigen (dure) team te kunnen starten. Je zakelijke manager geeft advies over de commerciële aspecten van je carrière, zodat jij je kunt concentreren op het racen.



REPUTATIE

Je verbetert je reputatie door met succes mee te doen aan diverse evenementen. Hoe beter je het doet, des te meer je je reputatie kunt verbeteren. Via je reputatie kun je in elke regio nieuwe licenties vrijspelen, waarmee je aan nog lonendere evenementen kunt meedoen. Je reputatie verschilt per regio. Je kunt de meest gerespecteerde coureur zijn in de Verenigde Staten, maar als je nog nooit in Japan hebt geracet, zal je reputatie daar gelijk zijn aan nul.

Je wordt de beste coureur ter wereld als je reputatie hoger is dan die van wie dan ook.

GELD

Je kunt in GRID op diverse manieren geld verdienen, variërend van prijzengeld en betalingen van sponsors tot het rijden voor andere teams. Je zult geld nodig hebben om wagens te kopen en een teamlid in dienst te nemen die voor je team wil racen.

Je krijgt het beste team van de wereld als je tijdens een seizoen meer geld verdient dan wie dan ook.

RIJAANBIEDINGEN

Rijden voor andere teams is een fantastische manier om verschillende wagens en racestijlen uit te proberen. Je krijgt een vast bedrag voor het uitrijden van elke race, te vermeerderen met bonussen als je de doelstellingen van het team behaalt. Rijaanbiedingen zijn een goede manier om snel geld te verdienen, maar bij het racen voor anderen verbetert je reputatie niet zo snel als bij het racen voor je eigen team.

Je kunt rijaanbiedingen op elk moment van je carrière accepteren.

RACE-EVENEMENTEN

Zodra je met een eigen team bent begonnen, krijg je toegang tot het podium van professionele races. Het podium is verdeeld in de volgende drie regio's:

EUROPA

De bakermat van de motorsport. In Europa vind je traditionele circuitraces in diverse kampioenschappen: Touring, GT en Open Wheel. In deze regio vind je een aantal van de meest prestigieuze en uitdagende circuits ter wereld.

JAPAN

In de Japanse regio vind je straatraces, driftkampioenschappen en de Pro-Tuned-serie. Naast talloze straatcircuitraces vind je hier een aantal slopende Touge-ritten en freestyle-driftomgevingen.

VERENIGDE STATEN

In de Amerikaanse regio vind je diverse stijlen. Amerikaanse kampioenschappen draaien om diverse racestijlen die gebaseerd zijn op kracht en snelheid, variërend van stock car tot GT-sstraatraces.

Als je evenementen afrondt, verbeter je je reputatie in elke regio en krijg je nieuwe licenties. Hoe meer licenties je hebt, aan des te meer evenementen je mee kunt doen en des te meer geld je kunt verdienen. Als je je reputatie in de drie regio's van het spel verbetert, kun je meedoen aan grotere en betere evenementen, zodat je uiteindelijk op internationaal niveau kunt racen.

WAGENS KOPEN

Als je met een eigen team begint, kun je racen in een klassieke Ford Mustang uit 1970. Hiermee kun je wereldwijd meedoen aan diverse evenementen. Als je op verschillende evenementen wilt racen, moet je een geschikte wagen kopen. Als je het evenement selecteert waarop je wilt racen, zie je de wagens die aan het evenement mee kunnen doen. Als je de wagen hebt gekozen die je wilt kopen, moet je beslissen of je deze nieuw of via eBay Motors wilt aanschaffen.

Als je een nieuwe wagen koopt, moet je de adviesprijs betalen, maar je kunt er dan wel van uitgaan dat er nul kilometer op de teller staat.

Als je via eBay Motors koopt, gaat het om een gebruikte wagen, dus moet je zelf de historie van de auto nagaan. Als je slim bent, kun je echter schitterende koopjes tegenkomen.

WAGENS VERKOPEN

Als je klaar bent met een bepaalde wagen, is er geen reden om je garage nog langer te bezetten. Waarom verkoop je de wagen niet, zodat je het geld kunt investeren in een betere auto? Ook hier heb je twee keuzes: privé of via eBay Motors verkopen.

Privé kun je de wagen direct verkopen, maar de prijs zal wel minder zijn.

Een verkoop via eBay Motors neemt meer tijd in beslag, maar je kunt wel meer geld krijgen.

SPONSORS

Als je team goed presteert op evenementen, zul je worden benaderd door potentiële sponsors. Deze bieden geld in ruil voor een logo op je wagen, maar voordat ze je betalen verwachten ze wel dat je aan bepaalde normen voldoet. Selecteer je sponsors via de optie 'Sponsors' (sponsors) onder 'My Team' (mijn team) en let op de eisen om er zeker van te zijn dat je een goede deal sluit.



TEAMLEDEN

Zodra je team een bepaald niveau heeft bereikt, kun je een teamlid aannemen dat op elk evenement meerijdt. Bij het tekenen van het contract moet je hem een bepaald bedrag betalen, en hij pakt tevens een percentage van de wedstrijden die hij wint. Maar bij elk evenement verdubbelt hij wel de potentiële inkomsten van je team.

24 UUR VAN LE MANS

Aan het einde van elk seizoen krijg je de kans om mee te doen aan de 24 uur van Le Mans op één van de zwaarste testcircuit ter wereld: het prestigieuze Circuit de la Sarthe. De wagens worden bij dit evenement verdeeld in vier klassen. Er worden prijzen uitgereikt voor elke klasse en de totale race. De race vindt plaats aan het einde van elk seizoen. Het winnen van deze race is het hoogste wat een coureur tijdens zijn carrière kan bereiken.

COUREURS- EN TEAMKLASSEMENTEN

In de carrièremodus moet je de beste coureur en het beste team worden. In de coureurs- en teamklassementen vind je de posities van de coureurs en de teams op basis van hun reputatie en seizoensinkomsten.



ANDERE MODI

RACE DAY (RACEDAG)

In deze modus kun je één race precies afstemmen op je wensen.

TEST DRIVE (TESTRIT)

Als je een wagen hebt gekocht, kun je deze uittesten op een willekeurig circuit. Selecteer de wagen via de optie 'View Cars' (wagens weergeven) en kies het testcircuit. In deze modus kun je de snelste rondetijden uploaden naar de Xbox LIVE®-leaderboards.

HERHALINGEN

Na elke race kun je een volledige herhaling bekijken om te zien hoe goed je hebt gereden. Je hebt volledige controle over de herhaling, zodat je deze op elke gewenste wijze kunt bekijken.

Opmerking: Om herhalingen te kunnen weergeven, moet je een harddisk hebben aangesloten op de Xbox 360 console.

Tijdens een race kun je de actie altijd direct herhalen. Druk op de Back-knop om het laatste deel van de race opnieuw te bekijken.



SCHADE

Als je een onderdeel van de wagen tijdens een race zwaar hebt beschadigd, licht rechts op het scherm het onderstaande symbool op. De gele symbolen worden roder naarmate de wagen zwaarder wordt beschadigd.



- **VERSNELLING** – Als de versnellingsbak is beschadigd, kan de wagen niet op topsnelheid komen en kun je minder soepel schakelen.



- **OPHANGING** – Schade aan de ophanging beïnvloedt je grip op de weg en je stabiliteit in de bocht.



- **STUURINRICHTING** – Schade aan de stuurinrichting zorgt ervoor dat het voertuig minder snel reageert. Bij zware schade kan de wagen een bepaalde kant op gaan trekken.



- **MOTOR** – Schade aan de motor van je auto vermindert de prestaties in grote mate: zowel de topsnelheid als de acceleratie worden minder.



- **WIELEN** – Schade aan de wielen vermindert de stabiliteit en het rijgedrag van de wagen.

OPTIES

Vanuit het optiemenu in het hoofdmenu krijg je toegang tot de volgende spelinstellingen:

PROFILE SETTINGS (PROFIELINSTELLINGEN)

Vanuit het menu 'Profile Setting' (profiel instellen) kun je de details van je coureursprofiel bewerken. Hieronder valt tevens het in- of uitschakelen van de automatische opslag en het configureren van de gewenste standaardtransmissie van het voertuig. Je kunt tevens het spelprofiel opslaan of een eerder opgeslagen spelprofiel laden.

CONTROLS (BESTURING)

Vanuit het besturingsmenu kun je één van de standaardinstellingen voor de controller selecteren of de controllerconfiguratie afstemmen op je persoonlijke voorkeuren.

Opmerking: *Zie de voorkant van de handleiding voor meer informatie over de standaardconfiguratie van de besturing.*

SCREEN SETUP (SCHERMCONFIGURATIE)

Vanaf hier kun je bepaalde elementen van de On Screen Display in het spel in- of uitschakelen.

SOUND (GELUID)

Vanaf hier kun je de volumenniveaus van de geluidseffecten, de spraak en de muziek instellen. Je kunt tevens het type van de geluidsweergave selecteren [stereo/surround/ hoofdtelefoon].

BONUS CODES (BONUSCODES)

Vanaf hier kun je toegang krijgen tot je unieke geheime toegangscode, en bonuscodes invoeren om vergrendelde functies van het spel toegankelijk te maken.

Opmerking: *Zie de achterkant van deze handleiding voor meer informatie over het bonuscodesysteem.*

VERBINDEN MET XBOX LIVE

SPEEL TEGEN WIE DAN OOK, WANNEER JE MAAR WILT OP XBOX LIVE. STEL JE PROFIEL SAMEN (JE GAMERCARD). CHAT MET JE VRIENDEN. DOWNLOAD CONTENT OP XBOX LIVE MARKETPLACE. VERZEND EN ONTVANG VOICE- EN VIDEOBERICHTEN. MAAK VERBINDING EN DOE MEE AAN DE REVOLUTIE.

VERBINDING MAKEN

Voordat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar www.xbox.com/live/countries voor meer informatie over het maken van een verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

FAMILY SETTINGS

Met behulp van deze gebruiksvriendelijke en flexibele opties kunnen ouders en verzorgers beslissen tot welke games jonge kinderen toegang hebben op basis van een evaluatie van de inhoud. Ga naar www.xbox.com/familysettings voor meer informatie.

OVERZICHT

In Race Driver GRID kunnen maximaal 12 spelers tegelijk meedoen aan online races of systeemlinkraces. Om aan een ranked match, player match of een privéwedstrijd mee te doen, ga je naar de optie 'Xbox LIVE' in het multiplayermenu (als je een verbinding hebt) en volg je de instructies op het scherm.

Als je ranked of player match selecteert, krijg je de volgende opties:

QUICK MATCH

Quick match is de snelste en eenvoudigste manier om aan het spel deel te nemen. Hierbij kom je automatisch in het eerste spel dat wordt gevonden.

CUSTOM MATCH

Hierbij kun je precies opgeven aan wat voor soort wedstrijd je wilt meedoen. Als je deze optie selecteert, ga je naar het instelscherm voor sessies waarop je de criteria voor het gezochte spel kunt definiëren. Als je op 'selecteren' drukt, wordt er een lijst met spellen weergegeven die overeenkomen met je zoekopdracht. Vanaf hier kun je het spel selecteren waaraan je mee wilt doen. Als er geen spellen zijn die overeenkomen met de gedefinieerde instellingen, wordt er gevraagd of je zelf een sessie wilt aanmaken, zodat je kunt wachten totdat anderen zich daarvoor opgeven.

CREATE SESSION (SESSIE AANMAKEN)

Hier kun je het type race definiëren dat je wilt spelen en een sessie aanmaken met de betreffende instellingen. Als de sessie is aangemaakt, kun je in de lobby wachten op andere spelers of uitnodigingen versturen naar spelers op je friends-list (friends list).

PRIVATE MATCH (PRIVÉWEDSTRIJD)

Via deze optie kun je een niet-openbare sessie aanmaken waaraan alleen spelers kunnen meedoen die zijn uitgenodigd. Selecteer deze optie als je een specifieke sessie wilt aanmaken waaraan alleen jij en je vrienden kunnen meedoen. In privéwedstrijden wordt niet gestemd, en na elke race selecteert de speler die de sessie heeft aangemaakt de opties voor de volgende race.

STEMSYSTEEM XBOX LIVE

Als je meedoet aan openbare Xbox LIVE-wedstrijden, worden alle evenementen gekozen via een stemsysteem. Op deze manier kunnen alle spelers meebeslissen over het volgende race-evenement. Het stemsysteem bestaat altijd uit twee aparte ronden.

In de eerste stemronde kiezen spelers de regio waarin ze willen racen. Op deze manier wordt bepaald welke evenementen in de tweede stemronde kunnen worden gekozen. Zodra alle spelers hun stem hebben uitgebracht (of de tijdslimiet is verstreken), wordt de regio met de meeste stemmen geselecteerd en gaan alle spelers automatisch naar de tweede stemronde.

In deze volgende stemronde kiezen de spelers het evenement (in de eerder geselecteerde regio) waaraan ze mee willen doen. Zodra alle spelers hun stem hebben uitgebracht (of de tijdslimiet is verstreken), wordt het evenement met de meeste stemmen geselecteerd en gaan alle spelers naar de lobby, waarin ze hun wagen en livery kunnen kiezen en vervolgens kunnen wachten totdat de race gaat beginnen.

SCORESYSTEEM

Het aantal te winnen punten voor elke race wordt bepaald door het aantal spelers dat meedoet. Hoe meer spelers er aan de sessie meedoen, des te meer punten je dus kunt winnen. Op deze manier kun je ook nog winnen als je later bij een evenement komt, omdat er dan meer punten te verdelen zijn.

ERVARINGSSYSTEEM

Het spel maakt gebruik van een systeem met een ervaringsklassement, dat spelers punten geeft als ze meedoen aan ranked Xbox LIVE-races. Als je punten verdient, krijg je een nieuwe 'rang', die naast je naam in de lobby wordt weergegeven. Nadat je een Xbox LIVE-race hebt uitgereden, kun je zien hoeveel punten je hebt verdiend en hoeveel punten je nodig hebt om de volgende rang te bereiken.

Het systeem met ervaringspunten werkt als volgt:

- Als je voor het eerst online gaat, heb je een ervaringscore van nul en krijg je de rang 'Junior Rookie' (junior beginnening).
- Voor elke online race die je uitrijdt, krijg je punten.
- Hoe beter je het doet, des te meer punten je krijgt. Als je spelers met een hogere rang verslaat of op het podium eindigt, krijg je bonuspunten.



TRUESKILL™

Aan alle spelers op Xbox LIVE worden punten toegekend. Door van andere spelers te winnen kun je je score verhogen en je positie in het wereldklassement verbeteren. Je kunt je huidige TrueSkill-score weergeven vanuit het leaderboardsmenu.

Opmerking: *Als je een spel op de wereldranglijst beëindigt, wordt dit als een terugtrekking uit de race beschouwd. Hiervoor zullen punten worden afgetrokken.*

LEADERBOARDS

Als je een verbinding hebt met Xbox LIVE, worden de leaderboards in het spel automatisch bijgewerkt met je eigen persoonlijke scores, de scores van de online community en de wereldrecords voor elk circuit.

Als je een nieuw persoonlijk record voor een ronde neerzet, word je daarover aan het einde van de ronde geïnformeerd en wordt er automatisch een nieuw record op het online leaderboard gezet.

Op elke leaderboard worden de spelers in elke wagenklasse gesorteerd op de snelste ronde. Je kunt voor elk circuit de virtuele weergave van de snelste speler downloaden, zodat je hier in de testritmodus tegen kunt rijden. Leaderboards kunnen worden weergegeven vanuit het hoofdmenu van Xbox LIVE.

SYSTEEMLINK

Als je de Xbox 360 console hebt aangesloten op een netwerk, kun je een systeemlink-spelsessie aanmaken of aan een systeemlink-spelsessie meedoen. Deze sessie werkt op dezelfde manier als Xbox LIVE-privéwedstrijden: alle spelers op hetzelfde netwerk kunnen meedoen.

MET DANK AAN

FABRIKANTEN EN TEAMS

Alan Docking Racing
All American Racing
America Honda Motor Co., Inc.
Aston Martin Racing
AUDI AG
BMW AG
Chrysler LLC
Creation Autosportif
Doran Enterprises, Inc.
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Groupe Orea
Honda Motor Co., Ltd.
Jedi Racing Cars Ltd.
Koenigsegg Automotive AB
Lola Cars International Ltd.
Mazda Motor Corporation
Nissan Motor Co. Ltd.
Nissan Motorsports International Co., Ltd.
Pagani Automobili S.p.A.
Panoz Auto Development Corporation
R Millen Motorsport
Saleen Performance Inc.
Spyker Cars N.V.
Team Orange
Top Secret
Toyota Motor Corporation
TVR Motors Company Limited

CIRCUITS

Circuit de Spa-Francorchamps
Circuito del Jarama
Donington Park
Istanbul Park
Le Mans
Nürburgring

SPONSORS

A&I (Peco) Acoustics Ltd
A-Fab Corporation
A.S.M.C. LTD
Acer Inc.
Advance Staff Co. Ltd
Akrapovic d.o.o.
Alpine Electronics UK Ltd
Alpinestars S.p.A.
Altro Ltd
AMD Inc.
Apex Integration Inc.
APS
Arai Helmet (Europe) B.V./Area 52 Autosport Ltd
Ark Performance Inc.
AS Auto Verlag GmbH
AT&T Knowledge Ventures LP II

Auto Inparts Ltd
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd
Autographed Collectables
Autronic
AVO Turboworld
Avo UK Ltd
Axel Springer
Axo America, Inc.
Bang & Olufsen UK Limited
Basic Properties BV
Bell Sports Inc.
Be.Rik Distribution S.r.l.
BF Goodrich
BFS Brands, LLC and Bridgestone
Licensing Services, Inc.
BK Racing Ltd
Black Diamond Performance
BMC s.r.l.
BN Sports Company Limited
Bose Limited
BPM Sports
Brembo S.p.A.
Bridgestone Corporation
Buddy Club Limited
Castrol Limited
CHPublications Ltd.
Clorox Car Care Ltd.
Cobra Supaform Ltd.
Collins Performance Engineering
Compomotive Automotive 73 Ltd.
Cooper-Avon Tyres Limited
Corbeau Seats Ltd
Cummins Turbo Technologies Ltd
Dainese S.p.A.
Dastek UK Ltd
De Rigo S.p.A.
Dell Inc.
Dennis Publishing Ltd
Design Engineering, Inc.
DHL International GmbH / Deutsche Post AG
Double Red
Dread Ltd
Eddie Stobart
easyGroup IP Licensing Limited
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd
Emap Plc
EPM: Technology Group
EPTG Ltd. / Power Engineering
Falken Tire Corporation
Federal Mogul Corporation
Fidanza Engineering Corporation
Fila Luxembourg S.a.r.l.
Forge Motorsport Inc.
Goodridge (UK) Ltd
Goodyear Dunlop Tires Europe

GPR Motorsport Equipment Ltd
 Grand Prix Legends
 Heinrich Eibach GmbH
 Hella Limited
 HKS U.S.A., Inc.
 Holley Performance Products, Inc.
 HRE Performance Wheels
 Hydrex Equipment
 Injen Technology Co. Ltd
 Intercomp
 Janspeed Performance Exhaust Systems
 JVC (U.K.) Limited
 K&N Engineering, Inc.
 Kenwood Corporation
 Koni BV
 Koninklijke Philips Electronics N.V.
 Last Minute Network Limited
 LOT USA
 Lucas Oil Products Inc.
 LuK Aftermarket Service Ltd
 Magneti Marelli Holding S.p.A.
 Max-Torque Ltd
 Michelin Group of Companies
 Milltek Sport
 Momo srl
 Motul
 Neptune Orient Lines Limited
 No Fear
 Ohlins Racing AB
 Omex Technology Systems Ltd
 OMP Racing S.r.l.
 On Pole.Com
 O.Z. S.p.A.
 P&O Ferries Holdings Limited
 Pace Products (Anglia) Ltd
 Pauls Model Art
 Pearl Motor Yachts Ltd
 Penske Racing Shocks
 Performance Wheels Limited
 Pfiftzner Performance Gearbox
 Pipercross Ltd
 POTN.com
 Pramac S.p.A.
 Premium & Collectables Co. Ltd
 Prolong Super Lubricants Inc.
 Pro-Motiv.Com Ltd
 Puma AG
 Quickshift Racing
 R.T. Quaife Engineering Limited
 Racelogic Ltd
 Raceparts (U.K.) Ltd
 RAYS Co., Ltd
 Recaro GmbH & Co. KG
 Red Bull GmbH
 Red Dot Racing

Reddmango
 Remus Innovation GmbH
 Reuters
 ReVerie Ltd
 Revolution Performance Motorstore
 Rock Chemicals Ltd
 Rotor, Inc.
 Scorpion Exhausts Ltd
 Shark AG
 Simpson Performance Products
 Snap-on Tools
 SPA Group
 Spax Performance
 Sparco S.p.A.
 Speed Channel
 Spidi Sport S.r.l.
 SRB Power Ltd
 Stilo S.r.l.
 Superchips Inc.
 Supersprint S.r.l.
 Suzuki Motor Corporation
 Tag Heuer S.A.
 Tanaka Industrial Co., Ltd
 Teamwise Ltd
 Tein, Inc.
 The Flannel Group
 ThyssenKrupp Bilstein GmbH
 TMD Friction
 Toda Racing Co., LTD
 Toora S.p.A.
 Toyo Tyre (UK)
 Tractive Solutions Limited
 Trader Media Group
 TSW International Ltd
 Valvoline, a division of Ashland Inc.
 Vertex USA
 Virgin Mobile
 Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone
 Group plc
 Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd
 Wolf AEM
 Wolfrace Wheels (UK) Limited
 Xlargo
 Xtrac Limited
 YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd
 Yokohama Rubber Co. Ltd
 Yokomo Ltd.
 Zender GmbH

ANDERS

Automobile Club De L'Ouest
 D1GP Corporation
 Hiroki Furuse (Sleepy)

DE MAKERS

VP VAN CODEMASTERS STUDIOS

Gavin Cheshire

UITVOEREND PRODUCENT

Gavin Raeburn

SENIOR PRODUCENT

Clive Moody

MEDEPRODUCENT

Darren Campion

HOOFDSPELONTWERPER

Ralph Fulton

SPELONTWERP

Paul Turland
David Tillotson
Jonathan Davis-Hunt
Gehan Pathiraja
Andrew Kimberley

CIRCUITONTWERP

Graham Bromley
Jason Evans
Lee Niven
Glenn McDonald
Kristian Alder-Byrne
Jason Wakelam

HOOFDVORMGEVER

Nathan Fisher

ASSISTENT HOOFDVORMGEVER

Michael Rutter

TECHNISCHE HOOFDVORMGEVER

Jorge Hernandez-Soria

HOOFDVORMGEVER CONCEPT

Daniel Oxford

HOOFDPROGRAMMEUR

Alan Roberts

PROGRAMMEURS

Adam Askew
Adam Sawkins
Alan Jardine
Alasdair Martin
Alex de Rosee
Andrew Sage
Ben Knight
David Dempsey
Gareth Thomas
Gary Buckley
Giannis Ioannou
Graham Watson
Hugh Lowry
James Manning
Joakim Hentula
Jocelyn Weiss
John Watkins
Jon Wingrove

Karl Hammarling
Liam Murphy
Malcolm Coleman
Matthew Craven
Michael Bailey
Michael Nimmo
Mike Singleton
Nic Melder
Parven Hussain
Paul Penson
Richard Batty
Robert Pattenden
Robin Bradley
Scott Stephen
Stephen Edmonds
Tamas Strezeneczki
Will Stones
Adam Johnson
Andy Shenton
Rob Mann

STUDIO TECHNICUS

Matt Turner

MANAGER VORMGEVING

Nick Pain

MANAGER UITBESTEDINGEN

Andre Stiegler

UITVOEREND DIRECTEUR

VORMGEVING
Rachel Weston

3D-OMGEVING

Peter Ridgway
Khushpal Kalsi
Iain Douglas
Aamar Mirza
Joe Bradford
Adam Hill
Seth Brown
Oscar Soper
Martin Turner
Thomas Stratford
John Bakis
Andria Warren
Radek Szczepanczyk
Jason Dovey
Karl Davies
Sia Nyuk Fung

3D-VOERTUIGEN

Nick Phillips
Steve Tsang
Richard Thomas
Matt Jones

HOGE RESOLUTIE

Simon Enstock
Jim Vickers
Stephane Wiederkehr

2D

Phillip Cox
Peter Santha
Christian McMorran
Adrian Waters

ANIMATIE

Colin Smyth
Adam Batham
Huy Nguyen
Matt D'Rozario

3D-PERSONAGES

Toby Hynes
Ben Siddons
Mark Hancock
Paul Edwards

ONDERZOEK EN ONTWIKKELING

Martin Wood
Tom Whibley

VISUELE EFFECTEN

Jon Graham
James Watts

KL STUDIO

OMGEVINGEN GROEPSHOOFDEN

David Khaw Ban Huat
Gan Khoon Deed (Gerome)
Hong Tuan-Keat (Eugene)
Karen Loh Cheng Leng
Lim Soon Aik
Lor Hang Chuan
Shervie Tan

VORMGEVERS

Ang Chai Cheen
Beh Chor Joo
Chan Kam Wai
Chee Yim Mei (Jouly)
Chew Tiong Nam
Chin Wai Kien (Kelvin)
Choy Yuen Yee
Chun Zhenhui
Faizal Bin Md. Fadzil
Hang Hue Li
Hoo Wai Khinn
Kenneth Lim Wee Leng
Kong Foong Chin (KFC)
Lai Fung Yen
Lee Fook Loy (Roy)
Lee Ka Hal
Leong Kha Hau (Adrick)
Lew Wai Hong (Joe)
Lim Jenn Yu
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil
Mohd Munadzam Bin Samsudin
Noorazhar Bin Mohd Noor

Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail
Siah Joon Kiong
Stephanie Yong Jo-Ann
Sung Pei Sun
Syamil Bin Abd Latif
Tan Kean Woi
Teh Jia Shyan
Tey Hong Yeow
Thum Chee Ket (Jack)
Yap Ann Rose
Yap Wai Mun
Yeo Chuan Tong
Choo Chuan Zui
Koh Yen Yee
Lim Ying Jie
Loo Yaw Yee
Sia Nyuk Fung
Tan Eng Hong (Jacob)
Tey Kai Guan (Nicholas)
Wong Kew Chee
Yap Jun Voon

VOERTUIGEN GROEPSHOOFD

Azmi Bin Mohd Amin

VORMGEVERS

Abdul Khaliq Bin Abu Hassan
Shaari
Cheng Lin Chou (Chris)
Ho Kuan Teck
Kok Chen Yong
Liew Seng Tat
Ma Hanson
Ng Kah Yeow (Kenji)
Ng Say Chong (Raymond)
Yeap Guan Beng
Cheong Kim Weng (Deric)
Gilbert Chong Ming Jin
See Zheng Xun (Michael)
Teh Huai Yuan

MANAGEMENT EN ONDERSTEUNEND PERSONEEL DIRECTEUR

H.S.Low

ALGEMEEN DIRECTEUR

Maxime Villandre

FINANCIEEL DIRECTEUR

Kah Chai Tay

HOOFD PERSONEELSAKEN

Sook Mee Kuan

ADMINISTRATIEF ASSISTENT

Farra Nadia Zuhari

TECHNISCHE ONDERSTEUNINGSTECHNICUS

Chin Cheong Weng

REGISSEUR TECHNISCHE VORMGEVING

Jason Butterley

HOOFD TECHNISCHE VORMGEVING

Ian Ng Siong Yoong

PRODUCTIE ASSISTENT

Chong Ee Von
Lau Chee Shyong

AANVULLENDE VORMGEVING

Glass Egg

CENTRAL TECH

TECHNISCH DIRECTEUR

Bryan Marshall

KANTOOR PROJECTBEHEER

Steve Eccles

TECHNOLOGIE CENTRAL

Brant Nicholas
Chris Brunning
Bryan Black
Nick Trout
Alex Tyrer
Leigh Bradburn
David Burke
Neil Owen
Simon Goodwin
Peter Goodwin
Aristotel Digenis
Csaba Berenyi
John Atkinson
Jay Rathod
Laurent Nguyen
Peter Akehurst
Ryan Wallace
Tadeusz Marianski
Andrew Dennison
John Longcroft-Neal
Daniel Lawrence

MERK

Tim Woodley
Guy Pearce

MARKETING

Charles Bellfield
Dan Robinson

VIDEOBEWERKER

Sam Hatton-Brown

ASSISTENT VIDEOBEWERKER

Philip Roberts

LICENSERING EN ONDERZOEK

Peter Hansen-Chambers
Toby Heap
Rosetta Rizzo
Antonia Rodriguez

MARKETINGDIENSTEN

Peter Matthews
Dave Alcock
Barry Cheney
Andy Hack
Amarjit Bilkhu
Wayne Garfirth

CENTRAL PR

Rich Eddie
Sam Cordier
Peter Webber

HOOFD JURIDISCHE ZAKEN, BEDRIJFSZAKEN

Julian Ward

ADVOCaat

Simon Moynihan

CODEMASTERS

REGISSEUR AUDIO

Will Davis

HOOFD AUDIO

Mark Knight

AUDIO-ONTWERP

Mike De Belle
Andy Grier
John Davies
Oliver Johnson
Ed Walker
Jethro Dunn

TECHNICOLOR INTERACTIVE SERVICES EFFECTENTEAM

COUREURS

Taka Aono
Hiro Sumida

TOEZICHT OPNAMES

Tom Hays

OPNAMETECHNICI

John Fasal
Eric Potter
Will Davis
Lydian Tone
David Fisk

OPNAMEASSISTENTEN

Elizabeth Johnson
Rafael Lopez

BEWERKING EN ONTWERP GELUIDEFFECTEN

Mark Jasper
Lydian Tone
Elizabeth Johnson

CAST

HOOFD PIT

Kirk Thornton

MANAGER

Michele Specht

AMERIKAANSE PRESENTATOR

Mel Fair

AMERIKAANSE TEAMLEDEN

Lex Lang

Joe Cappeletti

Steve Van Wormer

UK TEAMLEDEN

Josh Cohen

Adam Rhys

Simon Carlyle

JAPANESE TEAMLEDEN

Akira Kaneda

Henry Hayashi

JAPANESE PRESENTATOR

Yuri Lowenthal

IERS TEAMLID

Liam O'Brian

SPAANS TEAMLID

Lex Lang

DUITS TEAMLID

Mark Bremer

SCANDINAVISCH TEAMLID

Patrick Strom

ITALIAANS TEAMLID

Paolo de Santis

FRANSE TEAMLID

Emmanule Rausenberger

*Opgenomen bij Technicolor
Interactive Services, Burbank*

REGISSEUR

Lex Lang

TECHNICI

Thanos Kazakos

David Walsh

BEWERKERS

Elizabeth Johnson

Frank Szick

Lydian Tone

HOOFD LOKALISERING

Rafael Lopez

PROJECTBEHEER

Ayumi Logan

Carole Huguet

STUDIOREGISSEUR

Ulrich Muehl

TECHNICUS

Marko Backmann

SPAANSE CAST

Jorge Teixeira

Ana Plaza

Jordi Estupiña

Carlos Salamanca

César Díaz

Rais David Bascónes

David García

Juan Navarro

Marcos Graña

Pedro Tena

DUITSE CAST

Mark Bremer

Anne Moll

Christian Rudolph

Christian Stark

Mario Grete

Martin May

Tobias Schmidt

FRANSE CAST

Tania De Domenico

Dario Oppido

Paolo De Santis

Renato Novara

Claudio Moneta

Walter Rivetti

Davide Albano

Alessandro Zurla

Massimo di Benedetto

Matteo Zanotti

Lorenzo Scattorin

ITALIAANSE CAST

Thierry Kazazian

Sophie Riffont

Patrick Borg

Mael Davan-Soulas

Martial Le Minoux

Yann Pichon

Jeremy Prevost

Emmanuel Rausenberger

Stéphane Roux

Serge Thiriet

MUZIEK

Composed by Ian Livingstone

AANVULLENDE MUZIEK

Aaron Sapp

Thomas J Bergersen

TROMPETTEN

Hugh Davies

AKOESTISCHE GITAAR

Chris Jojo

SCRIPT GESCHREVEN DOOR BLINDLIGHT

PRODUCENT BLINDLIGHT (SCHRIJVEN)

Michael F.X. Daley

SCHRIJVER BLINDLIGHT

Christopher Barbour

MET DANK AAN:

Drift Association

Falken Tires

Riverside International Automotive
Museum

NOS Speedway

Church Automotive Testing

Greg Hill

Clive Lindop

Christian Marcussen

Iain Wright and staff at Ricardo

Engineering

Harbury Lane Scrapyard

Cassidy Davis

Helen de Belle

Oliver de Belle

Jake Storm

RAC Auto Windscreens Warwick

Harbury Breakers

Neslihan & Arda Knight

Hazel MacGillivray

Jason Page

Pete Harrison

Ian Minett

Dan Peacock

Carlo Vogelsang

Weston Performance

Japspeed.co.uk

ALGEMENE MANAGER, KWALITEITSBEWAKING

Eddy Di Luccio

MANAGER FUNCTIONELE

KWALITEITSBEWAKING

Danny Beillard

TEAMLEIDER KWALITEITSBEWAKING

Simon Wykes

PLATFORMHOOFDEN

KWALITEITSBEWAKING

Andy Stanley

Neil Atkinson

Stephen Terry

TECHNICI KWALITEITSBEWAKING

Adriano Rizzo

Alyson Williams

Andy Kinzett

Andy Stanley

Chris Davies

David Wixon

Dawn Lamplough

Kyriakos Skaramangas

Mark Spalding

Matthew Boland

Richard Peters

Ricky O'Toole

Rob Appleyard

Rob Bourlakis

Rob Lee

Robin Passmore

Simon Williams
Stacey Barnett

ONLINE MANAGER
KWALITEITSBEWAKING
Jonathan Treacy

SENIOR TECHNICI
KWALITEITSBEWAKING
Robert Young
Michael Wood

ONLINE TECHNICI
KWALITEITSBEWAKING
Andrew Morris
Anthony Moore
Amarjit Sohal
Gerard McAuley
Sukhdeep Thandi

Daniel Wright
James Clarke
Mathew Leech
Jonathan Davies
Edward Rothwell

ONLINE TECHNICI
KWALITEITSBEWAKING
Gary Cody

PLATFORMHOOFDEN NALEVING
Neil Martin
Ben Fell
Richard Pickering
Tom Gleadall

TECHNICI NALEVING
Kevin Blakeman
Simon Turner

Gurtejbir Mangat
Michael Hill
Gurshaan Surana
Darren Hayward

ONLINE MANAGER
Mark Eveleigh

ONLINE DESIGN
Cheryl Bissell
Jim Wiberley
Graeme White
James Bonshor

ONLINE PROGRAMMING
Nick McAuliffe
Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.

"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.

"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.

"Phat Planet". Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music. 1999 © Used by permission. All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited. Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)

"No One Knows (UNKLE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd. Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by kind permission from the Film & TV licensing division.



Creation *aim Power*

FALKEN *TIRE*



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. "AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.". "Aston Martin Racing" is a trade mark used under license from Aston Martin Lagonda Limited". "Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner AUDI AG". "BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies". "The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license". "CASTROL and the CASTROL logo are trade marks of Castrol Limited, used under license". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Chrysler® is a registered trademark of Chrysler LLC, Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The Dell logo is a trademark of Dell Inc.". "Dodge and HEMI are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 and their trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The F® and FILA® trademarks are used under license of Fila Luxembourg S.à.r.l.". "Firestone is registered trademarks of BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc. and is used with permission". "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com.". "Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette C6-R, Chevrolet Lacetti and Pontiac GTO, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product". "KAPPA and "the image of two people back to back" are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.". "MOPAR logos and d images are registered trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company Limited © Chrysler LLC 2007". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD". "Manufactured under license from PANOZ AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panoz Auto Development. 770/867-4796. www.PanozAuto.com". "RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal republic Germany". "The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Saleen® S7R™", all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to The Codemasters Software Company © Saleen, Inc. 2008". "TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZZ30), SUPRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Valvoline" The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. "VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group". Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. eBay is a registered trademark of eBay Inc. Developed and published by Codemasters.

KLANTENSERVICE

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Italiano	it.info@atari.com	029 376 71
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044 Engels, Frans en Duits alleen gesproken
Español	stecnico@atari.com	902 10 18 67
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.com



